

Бабина Наталия Федотовна

к. пед н., доцент кафедры технологических и
естественнонаучных дисциплин, Воронежский государственный педагогический
университет, г. Воронеж
e-mail: natalia-46-2010@mail.ru

Щетинина Ольга Владимировна

магистрантка 2-го года з/ф обучения по направлению Педагогическое образование,
магистерская программа «Профессиональное образование»
Воронежского государственного педагогического университета,
учитель МКОУ «Эртильская СОШ с УИОП», г. Воронеж
e-mail: shetinaolga@mail.ru

ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ТВОРЧЕСТВО В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ ARTS AND CRAFTS CREATIVITY IN DESIGN ACTIVITY OF PUPILS

Аннотация. В статье исследуется организация проектно-исследовательской деятельности при выполнении учащимися творческих проектов с использованием информационно-коммуникационных технологий. Представлен опыт выполнения проектов декоративно-прикладного плана в МКОУ «Эртильская СОШ с УИОП» Воронежской области. По мнению авторов, работа над проектами позволяет развивать познавательные универсальные учебные действия и компоненты ключевых компетенций.

Ключевые слова: проектная деятельность, проект, дизайн, информационные технологии, ключевые компетенции.

Abstract. The paper investigates the organization of project-research activities in the performance by students of creative projects using information and communication technologies. Experience in the implementation of projects of arts and crafts plan of Erti'sk School of Voronezh region is presented. According to the authors, the work on the project allows to develop universal cognitive learning activities and components of key competences.

Index terms: project activity, project, design, Information Technology, core competencies.

В настоящее время традиционное понимание процесса обучения, как овладение учащимися определенной системой знаний, некоторыми унифицированными практическими умениями, которые от класса к классу совершенствуются, вытесняется более широким взглядом на этот процесс, как особый вид деятельности. Целью является воспитание человека нового типа, обладающего не только глубокими знаниями, но и стремлением к творчеству, саморазвитию, самосовершенствованию, самореализации, выражению своей индивидуальности. Знания становятся средством деятельности, нацеленной на развитие и становление личности школьника.

Ручные умения и владение технологиями могут выступать лишь в качестве средства, но никак не могут являться целью обучения. В современных условиях требуется дать детям определенную подготовку в той области человеческой деятельности, к которой относится разработка гармонической предметной среды в области технической эстетики, отрасли знания о закономерностях возникновения и развития отношений между человеком и искусственно создаваемыми вещами. Являясь составной частью технологической культуры, техническая эстетика выражается в дизайнерских знаниях, умениях и способностях осуществлять преобразовательную деятельность по законам красоты и гармонии [2].

Декоративное искусство наиболее прочно связано с повседневной жизнью и бытом человека. С произведениями декоративного искусства люди встречаются повсеместно. Поэтому выработка у школьников способности чувствовать и понимать эстетические начала декоративно-прикладного искусства, осознавать единство функционального и

эстетического значения вещи важно для формирования культуры быта нашего народа, культуры его труда, культуры человеческих отношений. Задача педагога – научить видеть красоту, чтобы творить «жизнь по законам красоты». Красоту в одежде, причёске, быту, на производстве. Творчество является наиболее значительным проявлением человеческой сущности. Приобщение детей к творчеству – верный путь формирования человека высокой нравственной культуры [1].

Вышивание свободными и счетными швами, выполнение мережки, низание бисером и бусами, вязание крючком и на спицах, макраме, изготовление мягкой игрушки – плоской и объемной, шитье из лоскутков, работа с соленым тестом, бумагокручение, валяние и многое другое – все эти технологии используются при выполнении проектов.

Проектирование в настоящее время выходит на ведущее место в теории и практике образовательной деятельности. Проектирование является одной из основных функций педагогических технологий, которая позволяет запланировать образовательные ситуации, деятельности субъектов обучения и со значительной степенью вероятности гарантировать желаемые результаты [1].

Выполнение творческого проекта можно рассматривать как один из способов преодоления психологических барьеров в индивидуальном саморазвитии личности. Школьники впервые встречают задачи, у которых нет правильного решения. Каждый ученик должен сам найти решение, открыть или изобрести его.

При этом вырабатывается так называемое проектное мышление, нацеленное на преобразование ситуации, проектирование профессиональной карьеры, процесса саморазвития, что предполагает активную жизненную позицию, тесно связанную с потребностью в достижениях. Инновационные педагогические технологии нацелены на формирование способностей. Одной из таких технологий является проектно-исследовательская технология обучения. Они активизируют познавательную деятельность, индивидуальный характер обучения, формируют необходимый уровень информационной культуры.

Но как в ограниченное учебным планом время сформировать у учащихся представление о дизайнерской деятельности? Решить данную проблему позволяет применение информационных технологий при объяснении нового материала. Например, при объяснении темы «Виды дизайна», в дело идут вырезки из журналов или рисунки, фотографии из книг. Демонстрировать наглядный материал приходится старым способом – учителю необходимо ходить по рядам от первых рабочих мест к последним, работая с каждым ребёнком индивидуально.

Совершенно другой результат наблюдается, если использовать на занятиях мультимедиапроектор. Учащиеся смотрят репродукции и фотографии одновременно. Такие просмотры с комментариями педагога производят на учащихся неизгладимое впечатление, что дает огромный толчок к творческой деятельности. Таким образом, подача наглядного материала данным способом очень эффективна [3].

Известно, что формирование элементов дизайнерских знаний и умений может быть наиболее успешно реализовано через использование метода проектов, в рамках предметно-практической деятельности на материале, создания творческих проектов, которые предполагают научно-исследовательскую работу учащихся. Необходимо ориентировать школьников на использование различных источников информации, в том числе и ресурсов интернета.

Практика показывает, что с помощью сети интернет школьники часто и охотно занимаются самообразованием, общаются со своими сверстниками, находят общие интересы. Очень интересными может быть работа по созданию совместного творческого проекта с учащимися из другой школы. Такая работа формирует навыки сетевого взаимодействия, позволяет почувствовать учащемуся возможности телекоммуникационной проектной деятельности, позволит познакомиться и поработать со сверстниками из других населённых пунктов. Таким образом, информация из сети

интернет может быть очень нужной, интересной, развивающей, образовательной, но она может быть и вредной, жестокой, опасной для ребёнка, тем не менее, доступ к ней открыт [4].

Но здесь важнейшей задачей является обучение учащихся работе с информацией: научить выбирать из большого объема информации нужную, классифицировать в соответствии с поставленными задачами, обобщать, делать выводы и пр., то есть развивать познавательные универсальные учебные действия.

Информационные технологии выступают и как средство развития познавательных процессов, творческих способностей учащихся. Поскольку творчество – есть деятельность, порождающая нечто качественно новое, отличающееся неповторимостью и оригинальностью, то представление разработанной учащимся темы посредством информационных технологий всегда носит характер творческой деятельности. Это проявляется в поиске новых дизайнерских и технических решений. Современные средства информационных технологий позволяют ученику самому воплотить свои фантазии в «электронном виде» и проверить конкурентоспособность своего изделия, популярность своих идей.

Современные средства информационных технологий позволяют школьникам самим создавать ресурсы, используемые в учебном процессе: обучающие презентации, тесты, учебные пособия. Все эти средства могут создаваться учащимися под контролем учителя для последующего использования, что позволяет реализовать практические навыки, сформированные на уроках.

Одним из вариантов практической деятельности на компьютере является создание творческих работ при помощи техники «компьютерная кисть», используя стандартную программу «Paint». Простота данной программы не требует от учащихся специальной подготовки. Здесь ребята могут создавать простейшие наброски будущих изделий и выбрать их цветовое оформление. Практическое задание по этой программе «Подбери цвет будущего изделия», которое дается после изучения тем «Цвет и цветосочетания», «Цвет в интерьере», «Влияние цвета на здоровье человека».

В старших классах возможно использование другой более сложной программы, а именно «Adobe Photoshop». Здесь ребята могут обрабатывать эскизы будущих изделий, сканированные или сфотографированные изображения своих проектов. Программа позволяет подбирать цвета, оттенки творческих проектов, согласовать их с интерьером помещения, где будет находиться изделие. Ведь прежде чем приступить к окраске, необходимо наметить схему распределения цвета, а уже после этого подбирать сами цвета. «Adobe Photoshop» во многом облегчает данную операцию, наглядно демонстрирует цветовые решения будущих изделий. При создании мультимедийной презентации важно добиваться максимальной информационной насыщенности продукта при обеспечении простоты и прозрачности предъявляемого материала.

Конечно, такие уроки рентабельно проводить в кабинете информатики, где каждый может работать на компьютере самостоятельно. Таким образом, данные занятия должны быть интегрированными: технология + дизайн + информатика.

На протяжении последних лет, в процессе реализации ФГОС ООО в школе (МКОУ «Эртильская СОШ с УИОП) ведется работа по созданию условий для внедрения проектной технологии в образовательный процесс. Результаты показали, что применение данной технологии является актуальной и перспективной.

Организация исследовательской и проектной деятельности в школе позволяет дополнить усилия учителя по формированию универсальных учебных действий (УУД) на уроках по базовым дисциплинам. Кроме того, работа над проектами позволяет:

- приобрести ученику ощущение успешности, независимое от успеваемости по предмету;
- научиться творчески применять полученные знания на практике, решать новые нетиповые задачи;

– организовывать сотрудничество с учителями, сверстниками, специалистами в интересующей их области знаний на постоянной основе.

Именно при выполнении проекта учащиеся задумываются над вопросами: на что он способен, где может применить свои знания, что нужно успеть и чему научиться ещё. Применение проектной технологии на уроках и во внеурочной деятельности позволяет выявлять и развивать творческие возможности и способности учащихся.

Технология проектного обучения легко «вписывается» в любые программы обучения, используемые в образовании. Учебный предмет «Технология» не исключение. Исходя из приобретённых на уроках технологии знаний, умений и навыков, возможностей материально-технического обеспечения, учащиеся определяют посильность изготовления проектного изделия. Результатом творческой деятельности учащихся являются изделия, изготовленные в различных техниках рукоделия. Вся работа сопровождается творческим подходом учащихся при консультировании учителем. Проходит много разных конкурсов, которые требуют творческого мышления. Принимая участие в таких конкурсах со своими проектами, учащиеся часто становятся победителями и призерами.

На протяжении последних трех лет проекты, выполненные в рамках внеурочной деятельности, занимали призовые места в муниципальном этапе олимпиады по технологии, в конференции Научного общества учащихся Воронежского государственного университета.

Например, Щетинина Полина, ученица 9 класса, два года принимает участие в работе конференции НОУ ВГУ по направлению декоративно-прикладное творчество, где выступает с проектными работами, объединяющими в себе различные техники. В 2015 году Диплом I степени она получила за проектную работу «Топиарий – дерево счастья». Было изготовлено девять топиариев в различном стилевом решении. В их создании использовались природные и искусственные материалы (дерево, ракушки, галька, сизаль, бусины, ткань, кружево, фоамиран и др.). Каждое деревцо имело свою историю создания, и особенность «характера». В 2016 Диплом II степени получен за проектную работу «Весь мир в одной чашке». В основу была положена идея витрины для чашек, которые имеют свою «историю» появления в доме. Определившись с количеством чашек, была спроектирована и изготовлена из фанеры витрина в виде домика с чердаком. Для декорирования дома девочка освоила технику работы с папье-маше. При изготовлении композиций для чашек она использовала вышивку лентами, сухое и мокрое валяние, вышивку бисером. Изучила технику работы с фетром, технику работы с полимерной глиной.

В этом же году ученица 8 класса Скрыбина Софья выступала с работой «Домик хоббита». В своем проекте она совместила технику бисероплетения и технику моделирования из гипса. За свою работу она получила Почетную грамоту.

Опыт работы с использованием технологий исследовательской и проектной деятельности показывает, что это даёт только положительные результаты. Проектные технологии позволяют актуализировать учебно-познавательную деятельность и активизировать учащегося как субъекта данной деятельности, реализовать его личностный потенциал. Нестандартная форма проведения учебного занятия, возможность самим искать ответы на вопросы, оценивать себя, – всё это способствует формированию мотивации в получении знаний, повышению качества знаний, уровня коммуникативных и организаторских способностей учащихся. Внедрение проектных технологий в учебный процесс способствует самоопределению учащихся, выбору профиля обучения, а в дальнейшем – профессии.

Выполнение проектов способствует не только формированию знаний, умений и навыков, но и играет большую роль в развитии творческих способностей учащихся, в выявлении их интересов и склонностей, что в свою очередь формирует профессиональную направленность и желание заниматься исследовательской работой.

Владение проектной деятельностью позволяет школьникам глубже оценить значимость предмета «Технология» в жизни человека и общества.

Интегрирующий характер проектов через установление межпредметных связей способствует не только закреплению знаний и умений по конкретной теме, но и активизирует способности переносить знания, полученные при изучении одного предмета, на содержание другого, что, в свою очередь, ведет к формированию целостных представлений об окружающем мире.

В процессе выполнения проектов формируются следующие компоненты ключевых компетенций: умение работать в группе; решение проблем в нестандартных ситуациях; самостоятельный поиск информации (работа с различными источниками информации); самостоятельно приобретать знания, применять их на практике; умение делать выбор; самостоятельное принятие решений; умение планировать свою работу; умение защищать свои идеи (выдвигать аргументы и контраргументы); критическое мышление (сопоставлять, анализировать, делать вывод); проективная культура; коммуникабельность, контактность; самоорганизация, самоконтроль, самооценка.

Большую значимость приобретает организация исследовательской деятельности, которая обеспечивает свободу в открытии и познании истины, создает условия для полноценного, продуктивного развития интеллектуального и творческого потенциала, способствует познанию мира, себя и своего места в этом мире.

На развитие познавательной, творческой и исследовательской деятельности влияет содержание материала, методы и приемы его подачи, организационные формы занятий, постановка воспитательной работы, а также личность педагога. Чтобы успешно заниматься исследовательской деятельностью, которая бы для школьников имела смысл и ценность, необходимо не только знать, зачем нужно ею заниматься, но хотеть и уметь это делать.

Высокому уровню готовности к исследовательской деятельности соответствует зрелая мотивационная структура, в которой ведущую роль играют ценности самореализации и саморазвития. Показателями уровня такой готовности служат: интерес к освоению методов исследовательской деятельности, активность участия в исследовательской деятельности во время обучения (стремление качественно выполнять проекты, настойчивость в преодолении трудностей, поисковая активность и др.).

Но, в первую очередь, школьник должен обладать достаточно высоким уровнем самостоятельности, уметь работать с различными информационными источниками: выбирать в значительном объеме нужную для решения поставленной задачи информацию и обрабатывать ее. Большая часть учебного времени должна быть отведена для самостоятельной активной работы с изучаемым материалом.

Проектная деятельность, как основная дидактическая единица технологического образования, способствует реализации личностно-деятельностного подхода в обучении; обеспечению целостности учебно-воспитательного процесса; формированию потребности в знаниях, мотивов учения и стремления к самообразованию; объединяет преобразовательную и преобразующую учащих деятельность.

Список литературы

1. Бабина Н.Ф. Технология: методика обучения и воспитания. – Воронеж: Воронежский государственный педагогический университет. – В 2-х ч. Ч. 1, 2013. – 300 с.
2. Ключев М.Ю. Основные направления в становлении дизайна. История возникновения промышленного дизайна. – 2003. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.rosdesing.com/desing/istorofdesing.htm> (дата обращения 20.03.2016).
3. Плотоненко Т. Информационные технологии в преподавании изобразительного Искусства // «УГ». – 2004. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ug.ru/issue/?action=topic&toid=7679> (дата обращения 20.03.2016).
4. Персианов В.В. Информационные и коммуникационные технологии в образовании / В.В. Персианов. – 2008. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.tspu.tula.ru>. (дата обращения 20.03.2016).